

Егоров Виктор Юрьевич

бакалавр пед. наук, магистрант

Парфенов Евгений Александрович

канд. пед. наук, заведующий кафедрой

Институт зарубежной филологии и регионоведения

ФГАОУ ВО «Северо-Восточный федеральный

университет им. М.К. Аммосова»

г. Якутск, Республика Саха (Якутия)

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ (КВЕСТ-ИГРЫ) НА ЗАНЯТИЯХ ПО АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

***Аннотация:** в данной статье рассматривается понятие «квест-игра» и приводится анализ применения игровой технологии (квест-игра) на занятиях английского языка. Авторы подробно рассматривают такие аспекты, как содержание, цели, задачи, виды квест-игры. Приводятся результаты исследования проблемы использования игровой технологии (квест-игра) преподавателями школ, вузов, ссузов. В исследовании использованы такие методы, как анализ теоретической литературы, опрос, обобщение результатов исследования. Основными выводами проведенного исследования является тот факт, что большинство опрошенных знакомы с квест-играми, но лишь малая часть опрошенных использует квест-игру на занятиях по иностранному языку.*

***Ключевые слова:** квест-игра, игровые технологии, занятие по английскому языку, мотивация.*

Цель обучения студентов иностранному языку включает воспитание личности, желающей и способной к общению и самообразованию. Участие в разнообразных международных программах, возможность учиться за границей предполагают не только высокий уровень владения иностранным языком, но и определенные особенности личности: коммуникабельность, отсутствие языкового барьера, знание норм международного этикета, широкий кругозор.

Для решения данной проблемы необходимо в свою практику внедрить эффективные методы развития иноязычных речевых умений. Одним из них может выступить квест-игра. Квест (англ. quest, или приключенческая игра (англ. adventure game) – один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Квест – это игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т. д. Такую игру можно проводить как в помещении, или группе помещений, так и на улице. Квест – это командная игра. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания [3]. Цель квест-игры: это активизировать в игровом виде познавательные и мыслительные процессы участников, реализовать проектную и игровую деятельность, познакомиться с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения студентов [1]. Виды квест-игры: по числу участников: одиночные, групповые; по продолжительности: кратковременные, долговременные; по содержанию: сюжетные, несюжетные; по структуре сюжетов: линейный – основное содержание квеста построено по цепочке, штурмовой – каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино, кольцевой – отправляется по кольцевой траектории: выполняя определенные задания он вновь и вновь возвращается в пункт «А»; по форме проведения: соревнования; проекты, исследования, эксперименты [2].

Квест-игра имеет следующие преимущества: она позволяет активизировать внимание и развивать познавательный интерес участников в ходе выполнения заданий; формирует у студентов унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе; позволяет преподавателю выделять для ознакомления те объекты, которые он считает наиболее значимыми с точки зрения решения образовательных задач в группе и учитывать при этом интересы студентов в полном объеме; квесты несут в себе элемент соревновательности, они способствуют развитию аналитических способностей [3].

На основе анализа научной литературы по применению игровых технологий и в частности квест-игры учителями и преподавателями иностранных языков мы пришли к выводу, что данный вид игры почти не используется. В связи с этим, мы решили провести опрос о применении игровых технологий и квест-игры учителями и преподавателями иностранных языков г. Якутска. Опрос был создан и проведен онлайн на сайте [survio.com](https://www.surveymonkey.com) [4]. Опрашиваемым было предложено 6 вопросов. Мы получили следующие результаты:

Вопрос 1 – Место Вашей работы. Всего в опросе приняли участие 33 человека, преподаватели и учителя иностранных языков, из 33 опрошенных: 14 – работают в школе; 2 – работают в ссузе; 17 – работают в вузе; вариант «Другое» не был выбран.

В процентном соотношении: преподаватели ссузов – 6,1%; учителя школ – 42,4%; преподаватели вузов – 51,5%.

Из этих данных делаем вывод, что преподаватели ВУЗов и учителя школ составляют подавляющее большинство в этом опросе.

Вопрос 2 – 1) Какие современные технологии в обучении Вы используете? Преподавателям и учителям предлагается выбрать из списка несколько часто используемых ими технологий обучения. По результатам опроса стало известно, что: 3,0% опрашиваемых используют технологию концентрированного обучения; 18,2% – технологию дифференцированного обучения; 36,4% – технологию модульного обучения; 36,4% о -технологию активного (контекстного) обучения; 45,5% – технологию проблемного обучения; 51,5% – технологию игрового обучения.

Основываясь на результатах, можно сделать вывод, что наиболее применяемой преподавателями и учителями технологией является технология игрового обучения.

Вопрос 3 – Используете ли Вы игровые технологии в обучении? Ответы показали, что: 90,9% опрошенных используют на своих занятиях игровые технологии. Всего 9,1% не используют игровые технологии на своих занятиях. Из этих

данных делаем вывод, что большинство опрошенных используют игровые технологии на своих занятиях.

В четвертом вопросе – Насколько часто Вы используете игровые технологии в обучении? – предлагается оценить по 10-балльной шкале (1 – совсем не использую, 10 – использую почти всегда) насколько часто опрошенные используют игровые технологии на своих занятиях.

Полученные ответы: 3,0% – совсем не используют; 9,1% – почти не используют; 12,1% – используют очень редко; 12,1% – используют редко; 27,3% – используют иногда; 18,2% – используют периодически; 3,0% – используют регулярно; 3,0% – используют часто; 3,0% – используют очень часто; 9,1% – используют почти всегда.

Среднее арифметическое всех ответов составляет 5,2. Это значит, что опрошенные преподаватели используют в целом регулярно.

Вопрос 5 – Вам знаком вид игровой технологии «Квест-игра»? Ответы показали, что: 81,8% опрошенных знакомы с таким видом игровой технологии, как «Квест-игра»; 18,2% опрошенных не знакомы с «Квест-игрой». Из этих данных делаем вывод, что большинство опрашиваемых знакомы с игровой технологией «Квест-игра».

Вопрос 6 – Используете ли Вы вид игровой технологии «Квест-игра»? В данном вопросе предлагается оценить по 10-балльной шкале (1 – совсем не использую, 10 – использую очень часто) насколько часто опрошенные используют игровую технологию «Квест-игра» на своих занятиях. Большинство опрошенных (54,6%) совсем не используют игровую технологию «Квест-игра» на своих занятиях; 6,1% – почти не используют; 12,1% – используют очень редко; 6,1% – используют редко; 9,1% – используют иногда; 3% – используют периодически; 3% – используют регулярно; 3% – используют часто; 3% – используют очень часто; ответ 10/10 (почти всегда) – никто не выбрал. Среднее арифметическое равняется 2,6, то есть можно отметить, что респонденты используют квест-игру очень редко.

Таким образом, большинство преподавателей и учителей в целом регулярно используют игровые технологии на своих занятиях. Это подтверждает эффективность игрового метода обучения. В рамках данной работы нас интересует использование квест-игр. Исходя из анализа результатов опроса, большинство опрошенных знакомы с квест-играми, но не используют эту технологию на своих занятиях. Лишь малая часть респондентов использует квест-игру, исходя из среднего значения – использует очень редко.

По мнению многих авторов, квест-игра является мощным стимулом к овладению иностранным языком; использование квест-игры как средства обучения вызывает мотивацию к коммуникации у обучающихся; педагогический потенциал любой квест-игры состоит в том, чтобы вызвать у обучающихся интерес, стимулировать их умственную и речевую деятельность, направленную на закрепление новых лексических единиц; в процессе квест-игры создается атмосфера соперничества и сотрудничества в ходе выполнения того или иного упражнения, что способствует активизации деятельности обучающегося; квест-игра способна не только расширить кругозор обучающихся, но и позволяет активно применить на практике свои знания и умения. В связи с этим, мы рекомендуем учителям и преподавателям использовать квест-игру на своих занятиях.

Список литературы

1. Осяк С.А. Образовательный квест – современная интерактивная технология / С.А. Осяк, С.С. Султанбекова, Т.В. Захарова, Е.Н. Яковлева, О.Б. Лобанова, Е.М. Плеханова // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – №1–2.
2. Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодой ученый. – 2014. – Вып. №6 (09). – С. 138–140.
3. Былкова (Контомирова) Т. Квест-игра в ДОУ. Что это такое и для чего это нужно? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.maam.ru/detskijasad/kvest-igra-v-dou-cto-yeto-takoe-i-dlja-chego-yeto-nuzhno.html>
4. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.survio.com/ru/>